

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pembelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014).

Konsep pembelajaran terpadu pada dasarnya telah lama dikemukakan oleh John Dewey sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan kemampuan pengetahuannya. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya. Hal ini membantu peserta didik untuk belajar menghubungkan apa yang telah dipelajari dan apa yang sedang dipelajari (Beans, 1993 dalam Udin Syaefudin dkk., 2006:4).

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri. Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil bentukan orang lain. Proses pembentukan pengetahuan tersebut berlangsung secara terus menerus sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik menjadi semakin lengkap. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori pada tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Guru harus mampu membangun bagian keterpaduan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya melalui satu tema. Guru juga dituntut mampu berkreaitifitas dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan menyenangkan.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Tematik terpadu memiliki beberapa tujuan,

Kemendikbud (2013: 193) tujuan tematik terpadu sebagai berikut : 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu; 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama; 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti : bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain; 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; 7) Guru dapat menghemat waktu, karena pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam waktu 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam satu tema. Mengembangkan kompetensi siswa dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa. Sehingga siswa lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata. Guru juga dapat menghemat waktu, karena pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut : 1) *Berpusat pada peserta didik*. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar; 2) *Memberikan pengalaman langsung*, Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*dierct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak; 3) *Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas*. Pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik; 4) *Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran*. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami konsep konsep-konsep tersebut secara utuh.

Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; 5) *Bersifat fleksibel*. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada; 6) *Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik*. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya, 7) *Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan*. Pembelajaran tematik beberapa ciri khas antara lain : (a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; (b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik; (c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; (d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik; (e) Menyajikan kegiatan belajar bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan (f) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain (Sudrajat, Akhmad. 2013)

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat pada peserta didik. Guru dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik agar peserta

didik dapat memahami hal-hal yang lebih abstrak dan diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya adalah “perantara” atau “pengantar”. Oleh karenanya, media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa sehingga terjadi proses belajar. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Dalam hal ini, media belajar yang dimaksud adalah berbagai alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam mengirim pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, betujuan, dan terkendali (Miarso dalam Sumanto, 2012). Media dapat pula didefinisikan sebagai suatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa (Sutikno, 2013).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang

pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa.

b. Manfaat Media dan Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi materi pembelajaran.

Levied an Lents dalam Arsyad (2004) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual sebagai berikut. Pertama fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran. Kedua, fungsi afektif dapat terlihat dari kesenangan siswa saat belajar. Ketiga, fungsi kognitif yaitu untuk memahami dan mengingat informasi. Keempat, fungsi kompensatoris yaitu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

Sutikno (2013) menyebutkan ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistik*.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang.
- 4) Pembelajaran lebih komunikatif dan prouktif.
- 5) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
- 6) Menghilangkan kebosanan siswa.
- 7) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu.
- 8) Melayani gaya belajar siswa yang beranekan ragam.
- 9) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan.

Adapun menurut Syafi'I (1993) dalam Sumanto. (2010) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk berupa hal sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan perhatian siswa.
- 2) Memperjelas informasi yang disampaikan.
- 3) Menstimulasi ingatan tentang konsep.
- 4) Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran.
- 5) Menyajikan bimbingan belajar.
- 6) Membangkitkan perfomansi siswa yang relevan dengan materi.
Memberikan masukkan perfomansi siswa yang benar.
- 7) Mendorong ingatan, menstransfer pengetahuan keterampilan, dan sikap yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dan fungsi media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi dan interaksi belajar yang lebih antara siswa dan lingkungannya, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan rancangannya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan memiliki dua jenis yakni mulai dari yang sederhana (langsung dapat dimanfaatkan yang ada di lingkungan) sampai dengan yang kompleks atau canggih yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Alat Peraga

Secara umum, pengertian alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. (Djoko Iswadi, 2003). Pengertian alat peraga adalah media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari. (Estiningsih: 1994). Alat peraga mempunyai syarat yaitu dapat diotak-atik, dimainkan, diperagakan, digerakkan, dapat dipindah dengan mudah oleh anak. Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut. a) Benda sebenarnya (manusia, tumbuhan, binatang, alam, lingkungan, dan berbagai benda buatan manusia); b) Presentasi, yaitu media yang disajikan dalam bentuk tulisan, dan verbal. Misalnya bahan ajar cetak (buku, lks, modul, majalah, koran dan sebagainya), catatan di papan tulis, mading; c) Presentasi grafis, yaitu media yang disajikan dalam bentuk grafis. Misalnya peta, diagram, lukisan, gambar, chart, grafik; d) Gambar diam, yaitu gambar yang menyerupai aslinya atau sketsa. Misal hasil foto, kaligrafi, gambar; e) Model, yaitu benda tiruan tentang suatu objek alam, benda budaya, dan manusia. Jenis alat peraga model yaitu model irisan, model yang disederhanakan, model perbandingan, model susunan, dan model lapangan; f) Alat tiruan, yaitu benda yang dibuat menyerupai aslinya, Misalnya peta timbul, globe, boneka, diorama tertutup, diorama lipat, diorama terbuka ritaton, lembar balik dan sebagainya.

Adapun fungsi alat peraga dibedakan menjadi dua, yaitu alat peraga pemahaman dan alat peraga pengayaan. Alat peraga pemahaman yaitu alat peraga yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami suatu konsep materi pelajaran. Misal alat peraga berupa model, dan benda tiruan. Alat peraga sebagai fungsi pemahaman utamanya digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Sedangkan alat peraga sebagai pengayaan yaitu alat peraga yang digunakan siswa dalam mengingatkan kemampuan dalam penguasaan materi, dan mudah digunakan siswa dalam berlatih. Contoh alat peraga pengayaan yang berupa alat peraga permainan, yakni permainan domino bilangan, kwartet ipa, ular tangga sosial, dan sebagainya.

2) Media TIK

Teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya, *siswa menjadi lebih otonom dan kritis dalam menghadapi masalah* yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil kegiatan belajar siswa (Haddad, 2005). Menurut MacKinnon(2005), teknologi dapat dan benar-benar membantu siswa mengembangkan semua jenis keterampilan. Mulai dari tingkat yang sangat mendasar sampai dengan tingkat keterampilan berpikir kritis yang lebih tinggi.

Adapun manfaat media TIK adalah sebagai berikut. a) Memperluas kesempatan belajar; b) Meningkatkan efisiensi; c) Meningkatkan kualitas belajar; d) Memfasilitasi pembentukan keterampilan; e) Mendorong belajar sepanjang hayat/berkelanjutan; f) Meningkatkan perencanaan kebijakan dan

menejemen; g) Mengurangi kesenjangan digital; h) Multi-sensory delivery visual, audio, kinestetik; h) Belajar secara aktif, interaktif, menarik minat (*stimulating*); i) Eksplorasi kooperatif (*cooperative learning*); j) Individualisasi; k) Belajar mandiri (*communication skills*); l) Pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam era informasi.

Adapun fungsi media TIK yaitu berfungsi sebagai gudang ilmu pengetahuan, dapat berupa referensi berbagai ilmu pengetahuan yang tersedia dan dapat diakses melalui fasilitas TIK, pengelolaan pengetahuan, jaringan pakar, jaringan antara institusi pendidikan, dan sebagainya. Fungsi lainnya yakni, sebagai alat bantu mengajar bagi guru, alat bantu mengajar bagi guru, alat bantu bagi siswa, serta alat bantu interaksi antara guru dengan siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terbagi 2 yaitu alat peraga dan media TIK. Alat peraga yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Sedangkan Media TIK yaitu teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan perbaikan/penyempurnaan kegiatan pembelajaran.

d. Merancang Media Pembelajaran

Ada banyak cara dalam membuat media. Cara yang berbeda-beda ini nantinya disesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan dalam cara membuat media adalah sebagai berikut. a) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan

dicapai dengan media tersebut. Tujuan dan kompetensi ini seperti kurikulum yang berkenaan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok pembelajaran; b) Menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan; c) Membuat desain media yang akan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik dari segi penampilan dan praktis dalam penggunaannya; d) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan; e) Membuat alat sesuai rancangan (desain); f) Mengujicoba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat; g) Menyempurnakan alat/bagian komponen media, jika diketahui masih ada kekurangan. Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan media bila pada hasil uji coba ditemukan kekurangan; h) Mengevaluasi media yang telah dibuat. Hasil uji coba dilakukan evaluasi mengenai kelayakan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran; i) Memproduksi media; j) Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Merancang suatu media tidak harus menggunakan bahan-bahan yang mahal atau dengan cara membeli. Akan tetapi, juga dapat menggunakan benda-benda tidak terpakai atau barang bekas. Merancang media harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut. a) sesuai dengan usia anak; b) keamanan, artinya tidak membahayakan anak ketika dipergunakan; c) mudah, artinya tidak rumit dalam penggunaannya; d) awet, artinya tidak mudah rusak jika digunakan anak; e) membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pemahaman suatu materi. Rancangan media TIK sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan dipelajari siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan merancang media yaitu mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan media

tersebut. Menentukan juga media yang akan dibuat atau dikembangkan. Membuat desain media yang akan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Membuat alat sesuai rancangan, mengujicoba alat yang telah dibuat dan menyempurnakan alat/bagian komponen media.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (Munir, 2015: 110). Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir, 2015 : 110-111) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integritasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat diberikan secara individu.

Menurut Dewi (2016 : 10) multimedia interaktif merupakan penggunaan komputer untuk memadukan atau mengkombinasikan berbagai jenis media yang dilengkapi dengan pengontrol/navigasi, sehingga penggunaan dapat memilih dan menghendaki untuk proses selanjutnya.

Komponen yang dipadukan dalam multimedia interaktif yaitu gambar, suara, teks, video maupun animasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia interaktif yaitu suatu media yang berbasis komputer yang didesain untuk menyampaikan pesan kepada penggunanya yang didalamnya mengandung beberapa unsur teks, audio, grafik, gambar, dan animasi. Mampu memberikan aksi timbal balik antar pengguna dan multimedia itu sendiri sehingga pengguna dapat menentukan sendiri pilihan-pilihan dalam menggunakan multimedia interaktif.

b. Kelebihan Multimedia Interaktif

Setiap media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran memiliki kelebihan yang berbeda, begitu juga dengan multimedia interaktif. Berikut merupakan kelebihan menggunakan multimedia interaktif menurut Munadi (2010 : 152) diantaranya : 1) Interaktif. Saat siswa mengaplikasikan multimedia ini, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinestetik, sehingga dengan perlibatan ini informasi atau pesannya mudah dimengerti; 2) memberikan iklim afeksi secara individual, karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran; 3) meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasi kebutuhan siswa, siswa akan termotivasi untuk belajar; 4) memberikan umpan balik atau respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan peserta didik; 5) multimedia interaktif dirancang untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya berada pada pengguna seutuhnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan multimedia interaktif yaitu dapat memberikan inovasi baru kepada guru untuk selalu kreatif dalam menciptakan sebuah pembelajaran baru. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia interaktif ini merupakan bentuk penyesuaian teknologi dari dalam bidang pendidikan, yang memiliki manfaat dalam pembelajaran.

c. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi guru maupun siswa apabila dikembangkan dan digunakan secara tepat. Manfaat multimedia interaktif secara umum sebagaimana dijelaskan oleh Daryanto (2013: 52) adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif
- 2) Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi
- 3) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 4) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 5) Sikap belajar siswa dapat ditingkatkan

Adapun manfaat penggunaan multimedia interaktif bagi siswa sebagai subjek belajar menurut Wina (2014: 222-223) adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat mengalami perbedaan gaya belajar
- 2) Pembelajaran akan lebih bermakna karena multimedia akan mengajak siswa lebih aktif dalam belajar
- 3) Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual

- 4) Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu sehingga siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan minat dan keinginannya saat menggunakan multimedia
- 5) Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran menjadi satu.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih menarik, menjadikan siswa lebih aktif saat belajar. Siswa dapat belajar materi yang ada pada multimedia interaktif sesuai dengan keinginannya karena dapat digunakan secara individual dan berisi beberapa materi pelajaran.

d. Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan, dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lainnya. Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen; 2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; 3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Munir, 2015 : 115-116).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia interaktif yaitu memiliki lebih dari satu media yang menggabungkan antara beberapa unsur audio dan visual seperti teks, gambar, animasi, dan video. Memiliki komponen seperti tujuan, strategi, materi dan evaluasi pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

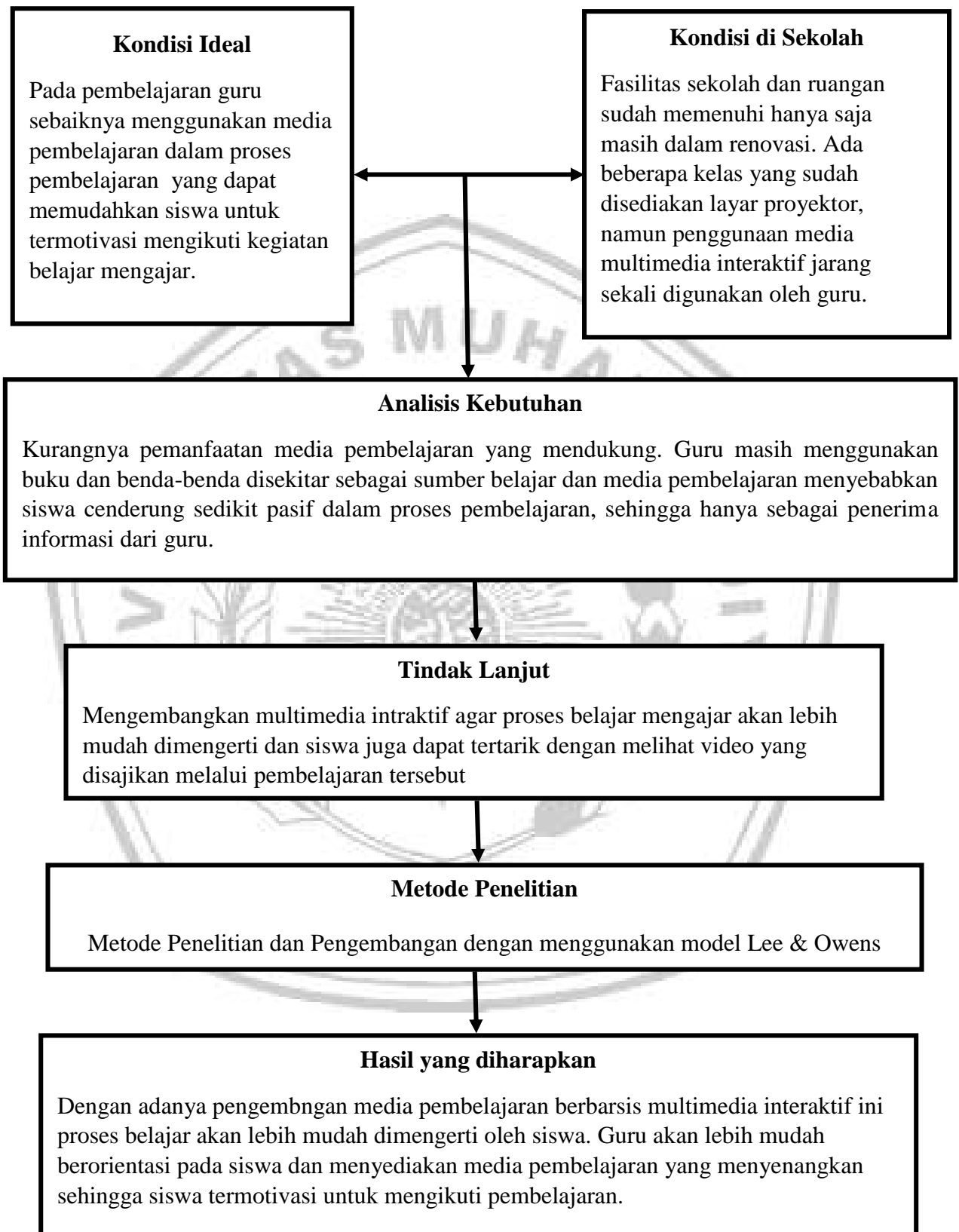
Hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu penelitian Findianawidya Almarizza tahun 2018 tentang pengembangan media pembelajaran tematik kelas 3 pada tema 1 subtema 1 dan Nur Azizah Rif'atul Khusniah tahun 2018 tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash. Persamaan dan perbedaan penelitian dapat dilihat melalui tabel 2.1.

Tabel 2.1. Analisis Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Kelas 3 Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3 oleh Findianawidya Almarizza (2018)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran tematik Tema 1 Subtema 1. 2. Subjek penelitian yaitu tertuju pada siswa kelas III sekolah dasar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dikembangkan yaitu media visual yang menggunakan bahan baku triplek dan lampu LED.
	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash tentang Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Siswa Kelas V SDN Lowokwaru 3 Malang oleh Nur Azizah Rif'atul Khusniah (2018)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk yang dikembangkan sama- sama berupa multimedia interaktif dengan menggunakan macromedia flash 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian yaitu tertuju pada siswa kelas V sekolah dasar yang membahas tentang sistem pencernaan pada manusia dan materi yang diajarkan yaitu Pencernaan pada Manusia.

(Olahan Peneliti)

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1. Kerangka Pikir